

Ágnes Nyitrai

DAS SPIEL DER PERMANENTEN WIEDERGEBURT PETER HANDKE UND DAS DRAMA

Peter Handke hat am Anfang seiner Karriere ein hochstrebendes Programm angekündigt, laut dessen kein Buch dem anderen ähneln und jeder einzelne Text danach streben soll, einen poetischen Neuanfang zu markieren. Was das deutschsprachige Theater betrifft, sollte ihm ein Bereich eröffnet werden, den es seit dem Abbruch der avantgardistischen Experimente von den 1910er Jahren nicht gab. Von den ersten Sprechstücken aus 1966 bis zum 1989 geschriebenen *Das Spiel vom Fragen oder die Reise zum sonoren Land*, das Handke als seinen eigenen *Faust* und zugleich Summe seines bisherigen Erlebens erwähnt¹, wie aber teilweise auch das spätere „Königsdrama“ *Zurüstungen für die Unsterblichkeit* (1997), entsprechen seine Theaterstücke dieser zweifachen Zielsetzung. Seine Dramen zwischen 1966 und 1973 (*Die Unvernünftigen sterben aus*) können zu einem Theater gezählt werden, das nach den eigenen Bedingungen und Möglichkeiten fragt. Obwohl sich das dramatische Gedicht *Über die Dörfer* (1981) und *Das Spiel vom Fragen* auf die griechischen Klassiker berufen, sind sie dem Handkeschen Programm eines antipolitischen Anti-Theaters noch treu geblieben.² Die permanente Selbstreflexion, wird auch in diesen Stücken zu einem metamorphosenhaften Spiel, indem die Fragen des Autors als Probleme der Darsteller erscheinen.

Dieses Suchen von Antworten und das Streben nach dem Neuen werden auch durch die immer einer Wegstruktur folgende Komposition der Stücke der '80er und '90er Jahre ausgedrückt, sowohl wenn sie aus mosaikartigen Details als auch aus größeren Visionen bestehen. Die Wegstruktur des Stückes *Das Spiel vom Fragen* erinnert den Leser/Theaterbesucher an eine Prozession von Menschen auf ihrer Lebenspilgerfahrt. *Die Stunde da wir nichts voneinander wußten* (1992) besteht aus vielen kleinen Momenten. Ein neuer Weg taucht im Stück *Zurüstungen für die Unsterblichkeit* auf, in dem ein neues Menschheitsgesetz gesucht wird, um die Phantasie zu retten und aufzubewahren, wodurch das Weiterbestehen der lebensnotwendigen Erzählung garantiert wird.

Anfangs, entsprechend seiner berühmten Debüt-Rede in Princeton, erklingt der Ton der Revolte in Handkes Werken, der sich in den 1980er Jahren in einen „hohen“ Ton

¹ vgl. Pfister, Gerhard: Handkes Mitspieler. Die literarische Kritik zu *Der kurze Brief zum langen Abschied*, *Langsame Heimkehr*, *Das Spiel vom Fragen*, *Versuch über die Möglichkeit*. Bern: Peter Lang 2000, S. 214., vgl. auch Pascu, Eleonora: Spielerisches Unterwegssein: Manifestationsformen des Spieles in Peter Handkes *Spiel vom Fragen oder die Reise zum Sonoren Land*: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007], vgl. auch Wagner, Karl: Ohne warum. Peter Handkes *Spiel vom Fragen*. In: Fuchs, Gerhard / Melzer, Gerhard: Peter Handke: Die Langsamkeit der Welt. Graz / Wien: Droschl 1993, S. 202.

² Barner, Wilfried (Hg.): Geschichte der deutschen Literatur von 1945 bis zur Gegenwart. München: C. H. Beck 1994, S. 498.

verwandelt. Beide Haltungen stehen einem Leben gegenüber, das der ästhetischen Anschauung wenig Raum lässt. Bei Handke kann das Drama, das ernste Spiel, erst beginnen, wenn die gesellschaftlichen Prozesse, die täglichen Wahrnehmungen, Eindrücke und Erlebnisse ins poetische Bild übersetzt werden können. Dabei ist unerlässlich, dass die Literatur als Lebensform aufgefasst wird.³

In diesem Überblick der Handkeschen Theaterstücke ist *Das Spiel vom Fragen* das Zentrum. Der Grund für diese Wahl ist die oben erwähnte Bezeichnung des Dramas als Zusammenfassung des bisher Geschriebenen. Weiterhin ist auch klar, dass die späteren Dramen neben den neuen thematischen Inhalten viele Charakterzüge der früheren Handke-Stücke aufnehmen, wodurch *Das Spiel vom Fragen* weiterhin im Zentrum bleibt, deshalb also die Ordnung der Darstellung der Theaterstücke.

Peter Handke, der Dramatiker⁴

Das Eröffnungstück des Handkeschen Theateroeuvres, das bereits mit dem Titel provozierende, aber von Kritik und Publikum gleichermaßen anerkannte *Publikumsbeschimpfung* gehört zu den „Sprechstücken“, die auch als „Schauspiele ohne Bilder“, „Textpartituren ohne Handlung, Rolle, Requisiten“ oder „Antidramaturgie in nuce“⁵ bezeichnet wurden. Die weiteren Stücke der Serie sind *Weissagung* (1966), *Selbstbeziehung* (1966) und *Hilferufe* (1967). Was Klang und Rhythmus der nacheinander kommenden Wort- und Satzfolgen betrifft, aus denen die Stücke bestehen, sind sie der Beat-Musik, den Litaneien, Sprechchören und Alltagsgeräuschen ähnlich. Die Darsteller der *Publikumsbeschimpfung* sind „Vier Sprecher“, unter denen aber der Text nicht konkret aufgeteilt ist, sondern sie sollen etwa gleich viel sprechen, sei es allein oder gleichzeitig mit den anderen. Weiterhin werden sie im Rahmen der dem Text vorangestellten „Regeln für die Schauspieler“ aufgefordert, sich mit dem Text mimisch oder gestisch nicht zu identifizieren, sondern „Sprechhaltungen“ der gesellschaftlichen Wirklichkeit zu imitieren, wodurch sie zur „Sprachröhre des Autors“ werden können. In diesem Stück setzt sich der Dramatiker nicht nur mit der Gattung „Drama“ auseinander, sondern auch mit der klassischen Auffassung über den „Theaterbesucher“. Während im klassischen Theater die Bühnenwelt autonom ist, wird diese Fiktion bei Handke (wie auch vor ihm bei Brecht, Dürrenmatt oder Peter Weiss) konsequent negiert. Das wird schon am Beginn bewusst gemacht, da sich die Illusion des Theaters durch Wiedererhellung des Zuschauerraums gleich nach dem Aufziehen des Vorhangs auflöst. Weiterhin sind Raum, Handlung und Zeit des Sprechstücks die des Zuschauers, und die Rampe ist keine Grenze. Es ist, wie es von den Sprechern deklariert wird, der Zuschauer, der im Mittelpunkt des Stückes steht und thematisiert wird. Es sind wieder vier Sprecher (a, b, c, und d), die die parado-

³ vgl. Pascu, oder Schmidt-Bergmann: „Peter Handke“. In: Allkemper, Alo / Eke, Norbert Otto (Hg.): Deutsche Dramatiker des 20. Jahrhunderts. Berlin: Erich Schmidt 2002, S. 660.

⁴ Der folgende Überblick beruht hauptsächlich auf zwei Nachschlagewerken: Kindlers Neues Literatur Lexikon. CD-Rom 2000. Net World Vision GmbH, und Allkemper / Eke 2002.

⁵ Kindlers Neues Literatur Lexikon. CD-Rom 2000.

xalen Sätze der *Weissagung* äußern, und der Klang ihrer aneinander gereihten Redensarten, Tautologien, Stereotypen und alltäglichen Klischees ähnelt neuerlich Beat-Musik und Litaneien. Die angestrebte Neuigkeit liegt hier in der Konzeption, den Sinn gewissermaßen zu entziehen und dadurch eine Beliebigkeit zu schaffen.

Das darauf folgende und zusammen mit der *Weissagung* uraufgeführte Werk *Selbstbeziehung*, ein monologisierendes „Sprechstück für einen Sprecher und eine Sprecherin“, beginnt mit der Thematisierung des sprachlichen Sozialisationsprozesses, d. h. der Bedingungen des individuellen Spracherwerbes. Dass die Uraufführung des Theaterstückes zu einem Skandal und vorzeitigem Abbruch der Inszenierung führte, lag daran, dass Handke seine Sprechstücke radikal reduzierte. In den '60er Jahren zählte nämlich Nacktheit auf der Bühne zu den strengsten Tabus und die zwei Sprecher in *Selbstbeziehung* tragen – außer einer Maske – nichts. Das Abschluss-Stück der frühen dramatischen Versuche, *Hilferufe*, ist ein experimentelles Sprachspiel, aufgeführt von mindestens zwei Schauspielern.

Am Beginn der zweiten Werkphase steht Handkes erstes umfangreicheres Schauspiel (es besteht aus 64 Phasen), *Kaspar* (1967), das noch in vielen Aspekten an die bereits behandelten Themen und Konzeptionen anknüpft. Das Vorhaben, zu demonstrieren, wie man durch die Sprache manipuliert wird, zeigt sich schon in *Selbstbeziehungen*. In *Kaspar* wird der Gedanke weitergeführt: Während und mit Hilfe des Spracherwerbsprozesses wird Kaspar zuerst zu einem Individuum (er erlernt die Produktion von Sätzen nach den Theorien Wittgensteins und Chomskys), dann zu einem Mitglied der Gesellschaft. Dann spielt sich aber, ebenso durch die Sprache, auch sein Identitätsverlust (Deonstruktion der sprachlichen Beziehungen) ab. Kaspar, die Hauptfigur, die anfangs stumm und starr ist, kann man durchaus als pädagogisches Objekt von einigen („etwa drei“) unsichtbaren Einsagern, die sein Handeln dirigieren und kommentieren und die laut der Bühnenanweisung das Sprechen spielen, anstatt mit den üblichen Mitteln einen Sinn zu sprechen, bezeichnen. Auch der Bühnenraum entspricht einem artifiziellen Sprach- und Sprechraum, was von der Herrschaft einer neuen Kommunikations- und Mediengesellschaft zeugt.

Mit *Kaspar* wird der Fokus vom Publikum wieder auf die Bühne gerichtet, allerdings mit der Ausnahme von der Pause, in der durch Lautsprecher Texte von den verschiedensten Arten hörbar sind, die die Unterhaltung der Zuschauer zwar nicht hindern, aber ein wenig stören. Auf der Bühne, die während der Aufführung dem Publikum gegenüber hermetisch abgeschlossen ist, spielt sich ein „pantomimisches Clownstheater und eine abstrakte Geschichte, die sich als Parabel lesen läßt“⁶, ab. Ausgangspunkt der Parabel ist die historische Figur Kaspar Hauser. Aber der dem Titel nach folgenden, logischen Erwartung der Zuschauer, seine Geschichte oder Biographie auf der Bühne wieder zu sehen, wird schon in der Einleitung entgegengewirkt: „Das Stück ‚Kaspar‘ zeigt nicht, wie ES WIRKLICH IST oder WIRKLICH WAR mit Kaspar Hauser. Es zeigt, was MÖGLICH IST mit jemandem. Es zeigt, wie jemand durch Sprechen zum Sprechen gebracht werden kann.“ (vgl. Zitatteil aus *Publikumsbeschimpfung*: „Das ist kein Drama. Hier wird keine Handlung wiederholt, die schon geschehen ist.“)

⁶ Barner 1994, S. 499.

Das andere Motiv, das der Originalgeschichte entnommen worden ist, ist die transformierte Äußerung Hausers „Ich möchte a söchener Reiter wärn, wie mei Voter aner gewesen is“, die in der 4. Phase als „ich möcht ein solcher werden, wie einmal ein anderer gewesen ist“ erklingt. Die Umformulierung dient zweierlei Zweck: Einerseits wird dadurch der Wunsch nach Vergesellschaftlichung ausgedrückt, andererseits entspricht sie dem obigen Zitat, und drückt eine verallgemeinerte Möglichkeit des Menschen aus.

Die Spuren der Intertextualität lassen sich auch an anderen wichtigen Stellen entdecken. Nachdem Kaspar den Satz „Ich bin der ich bin“ in der 27. Phase aussprechen kann, entsteht eine Zäsur im Stück. Gleich bevor die Bühne dunkel wird, sagt er den Sterbesatz der Elisabeth aus Ödön von Horváths *Glaube, Liebe, Hoffnung*: „Warum fliegen da lauter so schwarze Würmer herum?“ (Für das Horváth-Stück ist die reduzierte Sprache der sozial Deklassierten charakteristisch.) Danach tauchen andere Kaspars auf der Bühne auf, und fordern ihn durch ihre Anwesenheit auf, sich als Mitglied einer Gesellschaft zu bekennen, was am Ende dazu führt, dass Kaspar seine Individualität und seine Sätze den Sinn verlieren. Das „unhappy end“ wird in der ergänzten Fassung durch ein Shakespeare-Zitat markiert. Was originell noch „Ich bin nur zufällig ich“ heißt, ist in der endgültigen Version „Ziegen und Affen“ – die verkürzte Form einer Sentenz aus *Othello*.

Kaspars sprachliche Entwicklung wird von einer parallelen Entwicklung seiner Körpersprache begleitet. Das zeugt wieder von der erhöhten Rolle des menschlichen Körpers im modernen Theater und gewinnt auch in den folgenden Theaterstücken des Autors an Bedeutung. Dies ist z. B. der Fall im als ein Gegenstück zu *Kaspars* geschriebenen, den Titel aus Shakespeares *Der Sturm* nehmenden: *Das Mündel will Vormund sein* (1969). In dieser „Theatererzählung“ wird, ganz im Gegensatz zu den Sprechstücken, auf die gesprochene Sprache völlig verzichtet, die Herrschaft wird allein durch das Nonverbale ausgedrückt.

Das 1973 erschienene Stück *Die Unvernünftigen sterben aus* liegt am weitesten von den bisher dargestellten Theaterarbeiten entfernt, da es, anstatt einen experimentellen Charakter zu haben, Züge des traditionellen Illusionstheaters aufweist: Auftritte, Dialoge und Monologe folgen einander, es gibt eine Handlungsstruktur und Figuren, die Möglichkeiten einer Identifikation anbieten, indem auf der Bühne eine fiktive Biographie des Hermann Quitt inszeniert wird. Trotzdem kann behauptet werden, dass diese „Tragödie aus dem Geschäftsleben“ den herkömmlichen Theatererwartungen nicht entspricht, weil darin Elemente wie selbstbezügliche Theater-Befragung, überzeichnete Handlungsformen und in Richtung der Groteske, Farce und Posse zeigende possenhafte gestische Zwischenspiele stecken. Der Plot heißt etwa: Der Unternehmer Quitt will die seiner Meinung nach überholte, bisher herrschende Wirtschaftsordnung, d. h. den bedingungslosen Konkurrenzkampf im Kapitalismus, verändern. Er lädt seine Kollegen ein, die neuen Regeln festzustellen und ein Kartell zu gründen. Es ist aber gerade er selbst, der sich später nicht an die Absprache hält, seine Geschäftspartner finanziell ruiniert, und am Ende Selbstmord begeht.

In diesen Rahmen gebettet, handelt das Stück in erster Linie von der Suche der Selbstverwirklichung Quitts, der vergeblich versucht, den Ansprüchen seines Ichs und seiner Kapitalistenrolle gerecht zu werden. Letztlich findet er sich in einem Zustand der Entfremdung, in dem sogar die Träume von einem „anderen“ Leben vernichtet worden

sind. Da er der ökonomischen Vernunft unterworfen bleibt und die Regeln der von Geld beherrschten Welt nicht loswerden kann, wählt er den Tod. Die Unvernünftigen starben aus.

Nach fast einem Jahrzehnt prosaischer Produktion ist das dramatische Gedicht *Über die Dörfer* im Jahre 1981 erschienen. Die gesellschaftliche Wirklichkeit wird auch hier negativ dargestellt, aber im Gegensatz zum Stück *Die Unvernünftigen sterben aus* wird hier eine Möglichkeit zum Überleben angeboten: Man kann durch eine ästhetische Wahrnehmung standhalten, d. h. wenn man die Realität durch die Kunst erhöht/verklärt. („Die Natur ist das einzige, das ich euch versprechen kann – das einzig stichhaltige Versprechen ... Der ewige Friede ist möglich ... Laßt die Farben erblühen. Haltet euch an dieses dramatische Gedicht. Geht ewig entgegen. Geht über die Dörfer.“) Das Schauspiel steht in der zeitlichen Abfolge gleich nach drei prosaischen Texten, *Langsame Heimkehr* (1979), *Die Lehre der Sainte-Victoire* (1980), und *Kindergeschichte* (1981), mit denen es thematisch eine Tetralogie konstruiert.

Im dramatischen Gedicht *Über die Dörfer* handelt es sich sowohl um eine räumliche als auch um eine innere Heimkehr des Geologen Sorger, der anfangs mit den Zeilen „ohne Ohr für den unterirdischen Heimwehchor, Mann aus Übersee, blind für das Tropfen Blut im Schnee“ bezeichnet wurde, aber am Ende zu Gregor, dem Schriftsteller wurde. Die äußere Handlung geschieht im Heimatdorf Sorgers, in das er zurückkehrt, um sein Erbe, das Elternhaus mit dem Grundstück, auf dem es liegt, zu übernehmen. Das Haus ist aber vom jüngeren Bruder Hans (Handwerker) bewohnt, dem es nach einer Weile gelingt, Georg zu überzeugen, durch Verzicht auf das Erbe ihre jüngere Schwester Sophie zu einer selbstständigen Existenz zu verhelfen. (Die Figurenkonstellation, wie auch der Name „Gregor“ ist autobiographisch motiviert. Beide sind auch in anderen Werken des Autors zu entdecken.) Der vorprogrammierte, aber rasch beigelegte Konflikt wird ohne die traditionellen Spannungselemente erzählt. Die Spannung besteht vielmehr zwischen den Welten der Brüder.

Der Sprachstil der Wechselreden des Stückes ist erhöht, festlich-empathisch und pathetisch. Die Charaktere werden von Nova, einer allegorischen Figur, aus der der „Geist des neuen Zeitalters“ spricht, begleitet. Sprechen in einer solchen Art war auf dem modernen deutschen Theater seit langem nicht mehr zu hören und vor allem das war der Grund für die negative Rezeption bei den Kritikern.

Die pathetische Aussage der Nova („spielt euer Spiel“), die dem Gedanken Nietzsches folgt, ist Leitgedanke des Schauspiels, dessen zentrale Realisierungsform das Spielen ist. Dieser Gedanke wird zur Basis für die Spielformen dreier Theaterstücke (*Das Spiel vom Fragen*, *Die Stunde da wir nichts voneinander wußten* und *Zurüstungen für die Unsterblichkeit*) und nimmt in den einzelnen Dramen der Trilogie konkrete Ausdrucksformen an, die den Spielgedanken des dramatischen Gedichts weiterführen. Das gesamte dramatische Personal der Schauspielstücke spielt die jeweiligen Bühnen-(Lebens)-Rollen, die eine Wiederholung der biblischen Geschichten als Grundmuster für kommende „Lebens-Läufe“ aller Zeiten darstellen.

Ähnlich wie *Das Mündel will Vormund sein*, ist *Die Stunde da wir nichts voneinander wussten* eine „Theatererzählung“, aufgeführt von „ein Dutzend Schauspielern und Liebhabern“, unter denen man Einzelgänger, Paare, beliebige Passanten, reale und mythische Perso-

nen (Rollschuhfahrer, Teppichhändler, Cowboys, Skateboardfahrer, Herolde, Peer Gynt, oder die Patronin von Toledo) findet. Am Ende dieses stummen Dramas, das aus etwa 300 aneinander gereihten wortlosen Kurzauftritten besteht, sollen auch die Zuschauer auf die Bühne treten, d.h. auch Teil des Spiels werden. Im Jahre 1992 wurde dieses Stück in einer Kritikerumfrage zum Stück des Jahres gewählt, wie auch George Taboris *Goldberg Variationen* und Werner Schwabs *Volksvernichtung*.

Das darauf folgende „Königsdrama“: *Zurüstungen für die Unsterblichkeit*, das Endstück der Trilogie, hat wesentlich weniger Zustimmung gefunden. Der Hauptaspekt dieses als aktuelle Gegenwartskritik funktionierenden dramatischen Entwurfs ist eine naive romantische Sehnsucht nach einem idealen Zustand der Welt. In den '90er Jahren hat sich Handkes anti-modernes poetisches Programm zu radikalisieren begonnen, und parallel dazu äußert sich der Autor immer öfter öffentlich zu den Themen „Serbien“ und „Balkankrieg“.

Dementsprechend ist die Handlungszeit der insgesamt 13 Szenen des Schauspiels „vom letzten Kriege bis jetzt und darüber hinaus“. Es wird die Geschichte zweier Männer, Felipe und Pablo Vega erzählt (die Allusion bezieht sich jetzt auf Calderón), die obwohl sie Kinder namenloser Invasoren sind, doch dazu auserwählt werden, dem Volk die erwünschte Gerechtigkeit zu sichern, indem sie ihre ermordeten Onkel rächen. Das Volk lebt in einer kleinen Enklave, und hierher kehrt Pablo nach einer längeren Abwesenheit zurück. Das Vorhaben, die Enklave zu einem eigenständigen Land zu machen, wird zwar verwirklicht, am Ende erscheinen aber die Raumverdränger wieder. Mit den Worten der Erzählerin, die während des Stückes Frau von Pablo wird, heißt es zuerst, dass das Land „die einzige freie und halbwegs leere Stelle auf Erden“ ist. Als der Frieden in Gefahr gerät, erzählt sie die Raumverdränger weg („Das einfache Anschauen ist inzwischen das Allerschwierigste. Erst mit deinem Anschauenkönnen wirst du den Krieg unmöglich machen.“, „Eure Geschichte ist aus.“). Allerdings hat sie nur das letzte Wort, nicht aber die Macht über die Geschichte.

Der „Handke-Faust“: *Das Spiel vom Fragen oder die Reise zum sonoren Land*

Warum dieses Spiel? – Im Jahre 1989 geschrieben, wird *Das Spiel vom Fragen* von Peter Handke als sein eigener *Faust* und zugleich Summe seines bisherigen Erlebens erwähnt. Die Uraufführung am 14. Januar 1990 im Wiener Burgtheater unter der Regie von Claus Peymann, der bereits *Kaspar* und *Das Mündel will Vormund sein* inszenierte, hat den erwünschten Beifall nicht geerntet: Die Reaktion der Zuschauer und der Medien war für den Dramatiker eher überraschend und er fühlte sich missverstanden. Seine Intention, die Prozession der Menschen auf ihrer Lebenspilgerfahrt im Rahmen eines fein gezeichneten Schauspiels darzustellen, ist nicht wahrgenommen worden⁷, obwohl die in SF aufgeworfenen Fragen und Gedanken über Literatur, Kultur, Kommunikation, Theater und

⁷ vgl. Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

die Kunst des Fragens – war eigentlich als Titel des Stückes vorgesehen⁸ – von einer sehr ernsten und bewussten Auseinandersetzung mit dem Oeuvre und der Vorbereitung des Schreibens zeugen.

„Was das?“ – In der Bochumer Universitätszeitung *Rubens*, in der man für eine *Spiel vom Fragen*-Aufführung Werbung macht, wird die Handlung des Theaterstückes wie folgt zusammengefasst:

Sieben Leute sind unterwegs aus Irgendwo in Richtung Nirgendwo: das alte Ehepaar, der Mauerschauer, der Spielverderber, ein junger Schauspieler, eine junge Schauspielerin sowie das Kind Parzival. Sie treten eine Forschungsreise an, eine bisher ungehörte und unerhörte Reise, in ein Land, das hinter dem hintersten Kontinent liegt.

„Mit gesammeltem Ernst und möglichster Leichtfüßigkeit sollen sie zwischen den Tragödien und Komödien das ausstehende Drama des Fragens spielen“, so Handke. Er thematisiert mit dem Problem der Frage das Wissen überhaupt: Richtiges Fragen ist eine Kunst, die Parzival und die anderen erst lernen müssen, denn die richtigen Fragen sind die Voraussetzung von Kunst. Parzival begibt sich auf die Suche nach dem ‚sonoren Ton‘, dem poetischen Moment, und kommt auf seiner Reise dafür selber wieder ‚in Frage‘, das heißt, er fragt selbst und wird gefragt.⁹

Die Station der Reise, die am Ende des Stückes dargestellt wird, liegt zwischen erreichtem und nicht erreichtem Ziel. Die Figuren im *Spiel vom Fragen* sind mit dem Fragen eigentlich gescheitert, wie aus den Worten des Spielverderbers hervorgeht, und das bedeutet, dass sie ihr Ziel, das Erforschen des Fragens, nicht erreicht haben. Andererseits wurde am Beispiel Parzivals evident, dass das Mittel ‚Fragen‘, das Gefragtwerden, bei ihm eine bedeutende Entwicklung verursacht hat, wodurch er zum ‚Leib des Fragens‘ wurde, also zur Verkörperung der Hoffnung darauf, dass man das Fragen einmal doch darzustellen lernt. Obwohl das ganze Projekt nicht so gelungen ist, wie vorher gemeint, ist dieser Teil doch als erfolgreich zu charakterisieren.

„Spielt euer Spiel“ oder Die Gattung des Stückes *Das Spiel vom Fragen* – Der Klappentext der ersten Suhrkamp-Auflage von *Spiel vom Fragen*¹⁰ lautet: „Ein Lustspiel? Ein Traumspektakel? Ein Singspektakel? Ein Expeditionsbericht? Eine Live-Reportage? Eine Hintertreppen-Geschichte? Am Ende doch noch einmal ein Drama?“¹¹. Auch von den Charakteren wird das Problem der Gattung aufgegriffen, als sich z. B. der Spielverderber beklagt: „Wird aus dem morgendlich heiteren Spiel vom Fragen, wie es mir vorschwebte, [...] am Ende doch wider meinen Willen ein Drama?“¹² Wenn man noch einige Definitionsvorschläge der Theaterkritiker („Frage-Drama“, „Geistestheater“, „faustisches

⁸ Dieses geschah erst im Jahre 1994, als der Verlag Suhrkamp den unveränderten Text des *Spiel vom Fragen* unter dem Titel *Die Kunst des Fragens* herausgegeben hat.

⁹ www.ruhr-uni-bochum.de/rubens/rubens90/16.htm [10.11.2007]

¹⁰ Handke, Peter: *Das Spiel vom Fragen oder die Reise zum sonoren Land*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989.

¹¹ Rückseite der ersten Auflage (1989).

¹² Handke 1989, S. 143.

Welttheater“, „ortloses Paradies-Märchen“, „philosophische Exkursion“, „allegorisches road movie“, „utopisches Heilmärchen“, „sprachphilosophisches Oratorium“, „barocke Allegorie“, „elegisches Zauberspiel“, „philosophisches Stationendrama“) ¹³ hinzufügt, wird einem klar, dass Selbstreflexion, Metadramatik und das künstlerische Spiel mit dem Sprengen der Rahmen auch dem Handkeschen *Faust* inhärent ist.

Das Wort ‚Spiel‘ kommt aber im *Spiel vom Fragen* auf den verschiedensten Ebenen und mit verschiedenen Bedeutungen vor. Einerseits ist das Wort als potentielle Gattungsbezeichnung oder als deren Teil öfters präsent, andererseits gibt es im Haupttext auch einen Verweis auf das Schachspiel-Modell Wittgensteins. Es ist aber gleichzeitig auch im wortwörtlichen Sinn, als gemüthlicher Zeitvertreib, zu verstehen. Als Beispiel für Letzteres – Spiel als Zeitvertreib – wird das Wort an einer Stelle ganz konkret erwähnt: Als der Spielverderber die Herkunft seines Namens erklärt, gibt er die Regel eines Gesellschaftsspiels (eines Brettspiels für Kinder) an. Außerdem soll auch die Tatsache erwähnt werden, dass dieses Theaterstück, das mittels einer Gattungsbezeichnung nicht definierbar ist, nicht nur von Schauspielern gespielt wird (Spiel im Spiel), sondern auch von verschiedenen anderen Typen, von denen nicht alle den Ernst der Frage-Expedition, den wichtigsten Sinn der Reise zum sonoren Land spüren. Die Alten haben zum Beispiel kein ausgesprochenes Ziel, sie sind einfache Mitreisende, Mitspieler im Stück. (Allerdings können sie einige Funktionen ausrichten: Auf Seite 21 charakterisieren sie z. B. die anderen Alten der Gegend dadurch, dass sie erwähnen, wie oft jene ins Staunen kommen. Die Alten erinnern sich an Hausnamen der Gegend wie „Wunderer“, „beim Wunderer“, oder „vulgo Wunderer“. Das hat auch starke autobiographische Züge, da sich die Menschen im ländlichen Raum ganz Österreichs, so auch in der Griffener Gegend, in der Handke aufgewachsen ist, sich nicht bei den Familiennamen, sondern bei den alten Hausnamen genannt haben. „Diese stehen als Vulgo-Benennungen sogar amtlich in den Verzeichnissen des Heimatrechts: etwa Gregor Siutz, Landwirt vulgo ‚Wunderer‘.“ ¹⁴)

Peter Handke und sein Spiel – Für die österreichische Literatur der ’80er Jahre ist eine Tendenz zur Selbstreflexivität, d. h. metadramatische Techniken in Dramen zu verwenden, charakteristisch. Wie in den Werken von Botho Strauß, Thomas Bernhard, Tankred Dorst und Elfriede Jelinek ist das Verfahren auch in Peter Handkes Werken zu entdecken. Im SF bedeutet ‚Selbstreflexivität‘ zwei verschiedene Dinge. Einerseits taucht ‚Spiel im Spiel‘ auf den verschiedensten Ebenen des Dramas auf (z. B. ‚Theater im Theater‘, Spiel mit literarischen Begriffen und Zitaten, verschiedene Spiel-, Stil- und Sprecharten der Figuren, Initiationsspiel, traditionelle Spiele oder Wittgensteins Sprachtheorie, die auf dem Schachspiel basiert), andererseits kann eine Beziehung zwischen dem *Spiel vom Fragen* und einigen früheren Werken des Autors (s. u.) nachgewiesen werden. Letzterem widerspricht auch nicht Handkes anfangs erwähntes Programm, laut dessen kein Buch dem anderen ähneln soll, denn, wie später erläutert wird, werden frü-

¹³ Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

¹⁴ Haslinger, Adolf: Peter Handke. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995, S. 11.

here Gedanken wie auch literarische Zitate erneut aufgegriffen, aber unter anderen, neuen Umständen.

Mehrmals wird von Experten darauf hingewiesen¹⁵, dass Handke sein eigenes, früher geschriebenes Werk in den '80er Jahren wieder aufnimmt und modifiziert. Das gilt auch für *Das Spiel vom Fragen*: Man denke nur an die parallele Experimentierung, durch die man Kaspar im gleichnamigen Stück und Parzival im *Spiel vom Fragen* zum Reden bringen will, oder an die sowohl in *Über die Dörfer* als auch im *Spiel vom Fragen* erscheinende Wittgensteinsche Attitüde zum Begriff ‚Zeit‘ (s. u.). Die Intertextualität ist aber im *Spiel vom Fragen* auch auf einer anderen Ebene zu entdecken: Im Stück gibt es unzählige Zitate, Symbole aus verschiedenen Werken der Weltliteratur. Wagner stellt eine (unvollständige) Liste der zitierten Autoren zusammen: Dante, Wolfram von Eschenbach, Raimund, Tschechow, der japanische Wanderpoet Basho, Randy Newman, Heraklit, Wittgenstein, Goethe, Pete Seeger und Creedence Clearwater Revival. Er führt aus, dass der „Schreib-Raum“¹⁶ Handkes Intention seinen *Faust* zu schreiben, gerade deswegen entspricht, weil er durch diese Dedikation, Personal und Zitate zitiert. (Oft werden Handkes Werke mit dem Begriff „Intellektuellenromantik“¹⁷ bezeichnet, was auch *Das Spiel vom Fragen* charakterisiert.)

Einen Schritt weiter mit der Identifizierung der Funktion der Zitate kommt man anhand der Erzählung *Der Chinese des Schmerzens*, in der er die eigene Meinung Handkes über die oft verwendeten Zitate zitiert: „Jeder wird, um weiterdenken zu können, die alten, in anderen Zeiten wohlbeschriebenen Lebensumstände für sich neu – schreibend oder lesend – festhalten müssen... Hier mein anderes Wort für die Wiederholung: *Wiedererfindung*“¹⁸. Obwohl diese Zeilen im Jahre 1983 geschrieben wurden, gelten sie auch für *Das Spiel vom Fragen*, wie auch die folgenden Zitate untermauern. Janke weist darauf hin, dass im *Spiel vom Fragen* literarische Topoi, Bilder, Ausdrucksformen und Figuren „nicht imitiert oder zitiert werden, sondern im Aktuellen aufscheinen. Handke bedient sich nicht der Technik der Kollage, sondern versucht, Durchdringungen zu schaffen“¹⁹. Es bilden nur die Äußerungen Parzivals in seiner ersten größeren Sprechphase, in der er nur „Sprachmüll“²⁰ produziert, eine Ausnahme. Janke stellt weiterhin fest, als sie Schüllers Aussagen kritisiert, dass

die literarischen Motive, die Handke im Geschriebenen aufscheinen lässt, nicht als „Zitate“, sondern als „Formen“ gemeint sind, die das Aktuelle zur Analogie werden lassen. Handkes Anspruch ist nicht das „in sich geschlossene Werk“, sondern eine literarische

¹⁵ Wagner 1993, S. 202.

¹⁶ Ebd., S. 202.

¹⁷ Janke, Pia: Der schöne Schein – Peter Handke und Botho Strauß. Wien: Adolf Hochhausens Nachfolger KG 1993, S. IX.

¹⁸ Handke, Peter: Der Chinese des Schmerzens. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983, S. 70. Zit. nach Pichler, Georg: Die Beschreibung des Glücks. Peter Handke. Eine Biographie. Wien: Carl Ueberreiter 2002, S. 139.

¹⁹ Janke 1993, S. 159.

²⁰ Ebd., S. 9.

Form, die neu und „rückgebunden“ zugleich ist. Die Tradition soll nicht „einverleibt“ werden, sondern das Fundament eines neuen „klassischen“ Werkes bilden.²¹

Sich dessen bewusst, kann ein Leser z. B. die Mehrdeutigkeit jenes Satzes des den Koffer ziehenden Alten: „Lasttragend bleibst du verbunden mit deinen Vorfahren!“²², gleich verstehen.

Von den Gestalten im *Spiel vom Fragen* wird behauptet, dass sie „gewissermaßen Personifikationen, allenfalls Typen, keinesfalls Individuen sind“²³; der Mauerschauer und der Spielverderber werden sogar als „Abstraktionen der gesamten Theatergeschichte“²⁴ bezeichnet. Diese Aussage ähnelt Pascus Bemerkungen, in denen behauptet wird, dass die acht Figuren dem romantischen Prinzip des Schattens folgen, weil der Dramatiker im Schreiben die Menschen nicht anfassen könne. Sie führt weiterhin an, dass sich diese Gestaltungsweise Ibsens, Strindbergs und insbesondere Tschechows Dramengestaltungstechnik nähert.

Die Charaktere im Werk des Letzteren führen ihre monologisierenden Dialoge in einem beziehungslosen Nebeneinander und sie treten stets aus der Konversation in die „Lyrik der Einsamkeit“ hinüber, wie auch im *Spiel vom Fragen* zu beobachten. Weitere Schwerpunkte in Tschechows Theaterauffassung, die mit den Richtlinien im *Spiel vom Fragen* übereinstimmen, sind u. a. der Verzicht auf die Gegenwart, Leben in Erinnerung und Utopie, eine Absage an die Handlung und den Dialog zugunsten des dramatischen Monologs, der zu Schweigen führt. Wenn man z. B. Tschechows Künstlerdrama *Die Möwe*, in dem in erster Linie die Problematik des Schriftstellers und nur in geringerem Maße die des Schauspielers betrachtet wird, auf Parallelen zum *Spiel vom Fragen* hin untersucht, erkennt man beispielsweise in den Äußerungen Treplevs, der ein unkonventionelles Theater mit Neigung zur Bildhaftigkeit und zur Abstraktion beansprucht, leicht den Einfluss des russischen Dramatikers auf Handke. Davon zeugen auch noch die Tatsachen, dass Treplev als ein Vertreter der Sehnsucht nach der idealistischen Weltflucht betrachtet werden kann, und dass in beiden Dramen Schauspieler und Schriftsteller als fiktive Gestalten erscheinen.²⁵

Über die Wichtigkeit der Einbettung des Namens von Ferdinand Raimund, liest man wieder in Pascus Essay. Sie erklärt, dass in den Monologen und Dialogen des Mauerschauers und des Spielverderbers die oben dargestellten poetischen Auffassungen von Tschechow, wie auch die Techniken der Raimundschen Bühnenstücke, eingeflochten und diskutiert werden. Die Vorliebe Raimunds für abwechslungsreiche Zauberspiele, die nur aus einer Menge von poetischen Sprachformen und dramatisch-theatralen Mitteln realisiert werden können, zeugt von der typischen Tradition der Wiener Volksdra-

²¹ Ebd., S. 160.

²² Handke 1989, S. 133.

²³ Pfister 2000, S. 195. Über Identitätsverlust und Kopiehaftigkeit der Gestalten im *Spiel vom Fragen* vgl. Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

²⁴ Wagner 1993, S. 204.

²⁵ vgl. Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

matik und der Biedermeier Lebenshaltung, die in Raimunds Leben und Werk eine bedeutende Rolle gespielt haben und bei deren Gestaltung er eine bedeutende Rolle gespielt hat. Der Dramatiker, der auch Volksschauspieler war, schuf nämlich einen neuen Begriff des Schauspielers, worin dieser zu einer mehrdimensionalen Figur geworden ist, in der sich Komik und Tragik vereinen, und die das Zauberhafte in Menschliches verwandeln kann.²⁶

Das Spielfeld: Das Drama – Es gibt auch Informationen, die direkt dem Text zu entnehmen sind und auch ohne ihre Relation zum Autor interpretiert werden können, wie z. B. die Wirkungen zeitgenössischer theatralischer Entwicklungen oder Innovationen. Vor allem soll die erhöhte Rolle des menschlichen Körpers unterstrichen werden, die sich in SF durch die für die einzelnen Charaktere typischen Bewegungen zeigt (vgl. Regieanweisungen auf den Seiten 9–13, Parzivals pantomimisches Selbstaussprechen vom Anfang bis zur Seite 49., oder die Beschreibung der Art und Weise der Wanderung der Figuren auf den Seiten 110ff.). Andererseits ist leicht zu erkennen, dass auch die literarische Postmoderne einen Effekt auf Handke hatte. Beispiele dafür sind die an G. B. Shaw oder G. Hauptmann erinnernden, nicht verwirklichtbaren Regieanweisungen wie z. B.:

Eine Folge fragmentarischer Szenen, jeweils um einen Ruck weiter im Hinterland, wie Flußbäume halb schon verdeckt von anderen: einer Palme, einem Buchsbaum, einem Kakteenstumpf, ganz hinten durchschimmernd die Statue eines Verhüllten in Rückenansicht, Dante? ein Engel? ein Trauernder?²⁷,

so wie die als Vorschläge formulierten Nebentexte (oft werden die Wörter „etwa“ und „zum Beispiel“ benutzt), oder die neue Art der Kommunikation. Pfister ordnet *Das Spiel vom Fragen* auf Grund der sparsamen Handlung, dem Mangel an realistischen Informationen oder dem offenen Ende in die „Literarische Tradition von Stücken etwa Becketts oder der Sprachopern Jandls“ ein²⁸.

Zweitens soll der Begriff ‚Fragen‘ untersucht werden. Wie auch im Titel des Werkes hervorgehoben ist, erhält ‚Fragen‘ im *Spiel vom Fragen* eine wesentliche Rolle. Das Ziel des Spiels und der Reise: in der ‚Fragestille‘ anzukommen („Nichts wäre dann geschehen, als dass ein Schweigen auf das andere gefolgt wäre.“²⁹), wird im Stück zwar nicht erreicht – Fragen schiebt nämlich diese Art von Ende immer weiter hinaus –, aber Fragen ermöglicht viele großartige Ereignisse: Durch Fragen entsteht das Spiel, die Kommunikation und die Dramatik (das Schauspiel) und auch dadurch wird es weitergeführt in der Art und Weise, dass die Figuren es stets prägen³⁰. Erst durch das Fragen werden die Figuren zu „dramatischen Person[en]“³¹, der Fall Parzival zeigt sogar, wie er durch

²⁶ Ebd.

²⁷ Handke 1989, S. 110.

²⁸ Pfister 2000, S. 214.

²⁹ Handke 1989, S. 140.

³⁰ vgl. Janke 1993, S. 83.

³¹ Handke 1989, S. 80.

die an ihn gerichteten Fragen eine Möglichkeit zu normaler menschlicher Kommunikation bekommt. Wenn man gefragt wird, kann auch noch etwas Großartiges geschehen. Mit den Worten des Spielverderbers ist dieses ‚Etwas‘ die Liebe: „Hast du dich aber entschlossen, in Frage zu kommen, so beginnt die ernsteste Liebesgeschichte der Welt.“³² Außerdem bedeutet das Gefragtwerden laut Janke „für jemanden anderen offen und durch ihn lebendig zu werden.“³³

Eine andere Tatsache ist, so Pascu³⁴, dass die Gestalten im *Spiel vom Fragen* aus der Theaterebene beständig in die Spiel-im-Spiel Ebene und wieder zurück treten. Dieser abstrakten Bewegung entspricht der Wechsel der eigentlichen Redeweise, der Diskurs, die „bewußt gespielte theatralische Theatersprache, die ihrerseits von Erzählungen, Rezitationen und Kommentaren unterbrochen wird.“³⁵

Die Spieler. Der seltsame Verklärer: der Mauerschauer – Bereits der Name der die Bühne als Erster betretenden Figur zeugt davon, dass dieses Stück aus bestimmten Aspekten an die griechischen Vorläufer knüpft, da ‚Mauerschau‘ ein altes, schon seit der Antike verwendetes dramatisches Mittel ist. Die Definition lautet:

Mauerschau (gr.: teichoskopia, →Teichoskopie: Schau von der Mauer): die M. dient der Wiedergabe von Vorgängen, die nicht auf der Bühne gezeigt werden können (Schlachten, Schiffsuntergänge, Brand, u. a.) ... Die M. ist mit dem Botenbericht verwandt, doch verläuft bei der M. der Bericht über das Geschehen außerhalb der Bühne und auf der Bühne selbst parallel.³⁶

Heyer behauptet, dass in den Werken österreichischer Gegenwartsautoren eine Utopie des schönen Handelns zu entdecken ist, und zwar mit dem Ziel, dass die Subjekte ästhetisch vervollkommen werden sollen.³⁷ Im *Spiel vom Fragen* wird diese Aussage durch den Mauerschauer verkörpert. Obwohl als „das große Lügenduett“³⁸ bezeichnet, fasst der Spielverderber das Wesen des Mauerschauers am besten zusammen: „Schau-mensch und Schönheit“³⁹. Abgesehen vom kurzen Rollentausch mit dem Spielverderber, ist der Mauerschauer wirklich eine Figur, deren Aufgabe die „Behauptung des

³² Ebd., S. 80.

³³ Janke 1993, S. 170.

³⁴ Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

³⁵ Ebd.

³⁶ Harenberg, Bodo (Hg.): Harenberg Literaturlexikon. Autoren, Werke und Epochen, Gattungen und Werke von A bis Z. Vollst. überarb. u. aktual. Sonderausg. von Harenbergs Lexikon der Weltliteratur in 5 Bden. Dortmund: Harenberg 1997, S. 682.

³⁷ Heyer, Petra: Von Verklärern und Spielverderbern. Eine vergleichende Untersuchung neuerer Theaterstücke Peter Handkes und Elfriede Jelineks. Frankfurt am Main: Peter Lang 2001, S. 9.

³⁸ Handke 1989, S. 78.

³⁹ Ebd., S. 78.

Schönen“⁴⁰ ist. Schon in seinem ersten Auftritt verkündet er: „Schau doch, wie schön!“⁴¹ Seine Rolle stimmt mit der klassischen Mauerschau nicht völlig überein, aber das war auch nicht die Intention des Dramatikers (darauf wurde schon hingewiesen).

Der Handkesche Mauerschauer berichtet durchaus nicht über ein Ereignis, sondern über das Schöne. Seine andere zentrale Tätigkeit ist das Schauen. Als der Spielverderber Parzival – erfolglos – zum Reden bringen will, gibt der Mauerschauer Ratschläge, welche Fragen und Intonationen zu vermeiden sind, wenn man von Parzival eine Antwort erwartet, was ohne eine vorherige Beobachtung nicht möglich wäre. Er hat aber auch eine andere Schauweise, in der die Bilder nicht vorgebildet sind und die Janke „intentionloses Schauen“⁴² nennt. Die Bilder bilden sich erst im Schauen durch den Schauenden. Janke erläutert weiterhin, dass „die durch die Etiketten, durch konventionalisierte Welt-Bilder entwerteten Dinge bei Handke durch das ‚unbewaffnete Auge‘, (S. 75.) selbst wieder Bildhaft werden.“⁴³ Seinem schauenden Wesen entsprechend verwendet der Mauerschauer in seinen Reden die Aufrufe „Schau!“ und „Dort...“ oft (z. B.: nur auf den Seiten 70–75 zehnmal).

Im *Spiel vom Fragen* sind – wie schon erwähnt – die Figuren keine Individualitäten, sondern Typen, deren Gedanken auf verschiedenen Sprachniveaus ausgedrückt werden, was eine Vielfalt an Stilebenen im Gesamttext verursacht. Um dieses darzustellen, kann folgende, nicht vollständige Stil-Liste angegeben werden: Parzival äußert z. B. Sprechversuche, er stammelt auch⁴⁴, aber er kann auch über mythische Ereignisse in angemessener Sprechart erzählen. Weiterhin besteht ein Kontrast zwischen dem verklärenden, pathetischen und erhobenen Stil des Mauerschauers und dem nüchternen, realistischen Stil des Spielverderbers durch den ganzen Text, auch wenn sie ihre Rollen tauschen. Eine ganz andere Ebene vertritt z. B. die Frage-Travestie, die von den Schauspielern aufgeführt wird.⁴⁵

Der Mauerschauer ist fähig, auch viele andere Formulierungen zu schaffen, z. B. die eines Wissenschaftlers. Dementsprechend hält er sogar einen kleinen Vortrag:

MAUERSCHAUER *weltläufig zu den anderen*: Nach meiner Meinung sind in seinem besonderen Fall vor allem die sogenannten ‚W-Fragen‘ zu vermeiden. In dieser Hinsicht ist Parzival ja ein gebranntes Kind. Es dürfen demnach nur Fragen gestellt werden, die weder mit einem Wer? oder Was?, weder mit einem Wo? oder Wann?, und schon gar nicht mit einem Wie? oder Warum? beginnen, und einzig beantwortet werden können mit Ja oder Nein.⁴⁶

Der angeführte Satz „Zeit genug!“ ist ein wesentliches Motiv im *Spiel vom Fragen*, da er außer an dieser Stelle noch dreimal in derselben Formulierung, aber in verschiedenen

⁴⁰ Janke 1993, S. 209.

⁴¹ Handke 1989, S. 14.

⁴² Janke 1993, S. 85.

⁴³ Ebd., S. 85.

⁴⁴ Handke 1989, S. 48.

⁴⁵ vgl. Pfister 2000, S. 192.

⁴⁶ Handke 1989, S. 44.

Kontexten, und an einer Stelle in einem umformulierten Ausdruck erscheint: Zuerst heißt es: „Warum habt ihr Früheren einfach sagen können: [...] Zeit genug!“⁴⁷ Im Antwortmonolog des Spielverderbers erhielt der Aufruf schon einen negativen Unterton: „Zeit genug, ja. Aber ob nicht die Alten, die so herrscherlich sich die Zeit herausnahmen, unsereinem eben dadurch keine Zeit mehr übrigließen?“ Als der Einheimische die kleine Gruppe der Lebenspilger beschreibt und segnet, befindet sich der Satz unter den guten Wünschen: „Haben sie nicht gerade ihre Schonzeit? So mögen sie diese weiter nützen. Bel Pacific! Zeit genug!“⁴⁸ Sogar eine typische Bewegung ist mit dem Satz zu verknüpfen, denn im Nebentext steht: „[der Einheimische] verschwindet, nach einer Geste des ‚Zeit genug!‘, in der Hütte und tritt auf mit einer Flasche.“⁴⁹ Später, als die Schauspielerin zum letzten Mal zu Worte kommt, nimmt sie von den anderen mit folgenden Worten Abschied:

SCHAUSPIELERIN: [...] Viel Zeit, Einheimischer! Viel Zeit, Anton Pawlowitsch! Viel Zeit, Ferdinand!

MAUERSCHAUER: „Viel Zeit“? Ist das ein neumoderner Abschiedsgruß?

SCHAUSPIELERIN: Nein, ein sehr alter Neujahrwunsch.⁵⁰

Dadurch wird der Leser auf eine weitere Wirkung Wittgensteins auf Handkes – auch in seinen Werken erscheinendes – Denken aufmerksam gemacht. Handke hat schon im dramatischen Gedicht *Über die Dörfer* etwas Ähnliches wie „Zeit genug!“ geschrieben. Nova beendet den Prolog, indem sie Gregor u. a. rät: „Vor allem hab Zeit und nimm Umwege!“⁵¹ In Beziehung zu dieser Parallele liest man bei Karl Wagner:

Ähnlich wie für [...] *Über die Dörfer* ließe sich als unterscheidendes Merkmal gegenüber dem Sinn- und Zeitzwang der herkömmlichen dramatischen Verwicklung, dem Schürzen des Konflikts, die Maxime Wittgensteins angeben: „Der Gruß der Philosophen unter einander sollte sein: Laß dir Zeit!“⁵²

Der Spielleiter: der Spielverderber – Als Konterpart des Mauerschauers tritt gleich nach ihm der Spielverderber auf die Bühne. Wie schon erwähnt, hat der Mauerschauer im *Spiel vom Fragen* die Rolle, das Schöne zu behaupten. Demgegenüber soll der Spielverderber seinem Namen und eigenen Charakter entsprechend das Hässliche beschreiben. Während der Mauerschauer der Vertreter des Pathos ist, ist der Spielverderber der Bote des Ironischen, und die Reihe der Oppositionen könnte beliebig lange erweitert

⁴⁷ Ebd., S. 14.

⁴⁸ Ebd., S. 64.

⁴⁹ Ebd., S. 145.

⁵⁰ Ebd., S. 147.

⁵¹ Handke, Peter: *Über die Dörfer*. Dramatisches Gedicht. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981, S. 19.

⁵² Wittgenstein, Ludwig: *Vermischte Bemerkungen*. Eine Auswahl aus dem Nachlaß. Hg. von Georg H. von Wright. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987. (=Bibliothek Suhrkamp. 535.), S. 19.. Zit. nach Wagner 1993, S. 203.

werden. Ihre Dialoge werden mit dem Ausdruck Janke zum „beständigen Widerreden“⁵³.

Pascu betont die Tatsache, dass Zuschauen und Spiel im theatralischen Spielvorgang in direkter Relation stehen. Die jeweiligen Schauspieler, die im *Spiel vom Fragen* eine Rolle bekommen, spielen sogar ein doppeltes Spiel, da Handkes Stück Theater im Theater ist. In diesem Theater im Theater, oder Spiel im Spiel, ist der Spielleiter der Spielverderber. Er ist nicht nur der Theoretiker, der das Grundproblem unserer Zeitalter erkennt: „Dieses Reden in dir und mir ist ja nichts anderes als die Krankheit des Fragens. In uns die Fragezentren sind heutzutage krank“⁵⁴ Pascu hebt weiterhin den doppelten Charakter des Spielverderbers hervor, d.h. dass er gleichzeitig Theatermacher und Spielleiter ist, was sich auch dadurch zeigt, dass er den klischeehaften Vorschlag aus der Zeit der Zaubermärchen ironisiert, während er sich auch wünscht, eine adäquate Form zu finden, einen dritten Weg, der ihnen das heitere Spiel des Fragens weiter zu spielen ermöglicht, ohne dass es zu einem Drama wird.⁵⁵

Der Spielverderber ist auch derjenige, der die Spielregeln feststellt. Mit seinen eigenen Worten lauten sie folgenderweise:

Mißverständnis. Denn darstellen sollt ihr nicht das Richten, sondern das Haben der Fragen. Zeigt uns Zuschauern zuerst unsere Aufregung vor der Entdeckung einer Frage, dann die staunende Ruhe, in der wir sie haben, danach unser Ganz-Frage-Gewordensein, und zuletzt jenen Zustand, in dem unser Fragen eins wird mit unserem Gefragtwerden.⁵⁶

Letztens ist es auch er, der über das Scheitern der Frage-Expedition berichtet: „Jetzt zeigt mir der Ort, an dem wir das Abenteuer des Fragens hätten vorspielen sollen, erst seinen wahren Namen: ‚Enge‘. Haben wir uns verfragt?“⁵⁷, wodurch er das Spiel vom Fragen und das Spiel der Schauspieler in einem bestimmten Sinn verdirbt.

Parzival und die Intertextualität – Da Wolfram von Eschenbachs *Parzival* die erste Entwicklungsgeschichte der westlichen Literatur ist, hat der Leser gewisse Erwartungen an eine Entwicklung bei Handkes Figur auf Grund seines Namens. In Wolframs Versespos spielt die Frage „Oheim, waz wirret dir?“⁵⁸, also ‚Was fehlt dir?‘ eine zentrale Rolle, weil sie Parzival schon während des ersten Besuchs in Munsalvaesche hätte an Anfortas richten sollen, um ihn von den Leiden zu erlösen, er tut es aber erst am Ende, in der Endphase seiner Charakterentwicklung. Das Fragen nach dem Abwesenden, nach dem Fehlenden, so Janke⁵⁹, ist auch im *Spiel vom Fragen* wesentlich. Wie schon erwähnt, haben Zitate in diesem Werk eine Aufgabe, den alten Stoff in neuen Situationen weiter-

⁵³ Janke 1993, S. 219.

⁵⁴ Handke 1989, S. 52.

⁵⁵ vgl. Pascu: Spielerisches Unterwegssein, in: www.e-scoala.ro/germana/eleonora_pascu.htm [14.09.2007]

⁵⁶ Handke 1989, S. 139.

⁵⁷ Ebd., S. 143.

⁵⁸ Eschenbach Wolfram von: Parzival. Bd. 2. Stuttgart: Reclam 1981, S. 618.

⁵⁹ vgl. Janke 1993, S. 12.

zuführen. In Handkes Stück wird die Originalfrage deshalb nicht von, sondern an Parzival, den Leidenden gestellt, als ihn der Spielverderber fragt: „Sohn Parzival, was fehlt dir?“⁶⁰ Obwohl die Frage nicht erlösend ist, sondern bei Parzival eine rebellierende Reaktion auslöst, ist die literarische Allusion für die meisten Sachkundigen wohl eindeutig.

Sowohl im *Spiel vom Fragen* als auch im früheren dramatischen Gedicht *Über die Dörfer* soll das Bild der drei Blutropfen die Originalgeschichte evozieren, in der Parzival durch drei Blutropfen einer verwundeten Wildgans auf dem Schnee, an seine Frau, die er zurückgelassen hat, erinnert wird. Während aber die Rede Novas („war ohne Ohr für den unterirdischen Heimwehchor, Mann aus Übersee, blind für das Tropfen Blut im Schnee“) als direkte Allusion auf Wolframs Versepos betrachtet werden kann, wird dasselbe Motiv im *Spiel vom Fragen* stark modifiziert. Einerseits wird es in eine alltägliche Umgebung versetzt, andererseits wurde die Funktion der Tropfen umgekehrt: „Und auch die Blutstropfen im Weg nimmst du als Zeichen des freien Unterwegsseins, geschehen beim Konservenaufschlitzen, ja?“⁶¹, so der Spielverderber zu Parzival.

Wie bereits erwähnt, ist auch der Parzival im *Spiel vom Fragen* keine Identität, sondern Vertreter eines Typs. Er ist ein „Fastkind“⁶¹, er ist an der Schwelle einer großen Veränderung in seinem Leben. Andererseits hat er seine eigene, individuelle Geschichte, Familie, eine märchenhafte und rätselhafte Kindheit⁶², und wie schon angedeutet worden ist, eine persönliche Entwicklungsgeschichte, wegen der er mit seinem literarischen Verfahren verglichen werden kann.

Sein Selbstausdrücken entwickelt sich schrittweise: Nach einem langen Schweigen, nach einer Weile nonverbaler Kommunikation beginnt er zu reden, die verschiedensten Zitate „nacheinanderzuspucken“⁶³. Der zweite Versuch erfolgt erst viel später⁶⁴, aber hier findet man die im Folgenden zitierte, über Parzivals Lebensproblem viel sagende Regieanweisung nicht mehr. Zuerst heißt es noch: „Parzivals Reden erscheint zugleich als ein unausgesetzter Versuch, es von sich abzuschütteln. Je mehr er es aber loswerden will, desto mehr davon kommt nach. Auch als er nun verstummt, redet es augenscheinlich pausenlos in ihm weiter.“⁶⁵ In seinem dritten Sprechversuch, der gleichzeitig sein erster Dialog ist, erweist er sich als der beste Schüler des Einheimischen: er ist fähig, Einzelwörter aufzugreifen, und darauf in Form eines passenden Zitats zu antworten.⁶⁶ Er verfügt über das größtmögliche Kulturwissen, das aber für das Erreichen des erwünschten Entwicklungsziels nicht genügt, geschweige denn, dass die anfängliche Fähigkeit, auf Schlagworte spontan und schnell zu reagieren, beim zweiten Versuch plötzlich verschwindet.⁶⁷

⁶⁰ Handke 1989, S. 43.

⁶¹ Ebd., S. 64.

⁶² Ebd., S. 125ff.

⁶³ Vgl. ebd., S. 49f.

⁶⁴ Ebd., S. 106.

⁶⁵ Ebd., S. 51.

⁶⁶ Ebd., S. 122f.

⁶⁷ Ebd., S. 124f.

Eine fundamentale Änderung wird durch den sonoren Ton verursacht: auf Seite 125 kann Parzival zum ersten Mal einen eigenen, mehr oder weniger kohärenten Monolog produzieren, in dem er Bilder aus seiner Kindheit zusammenfügt. Unmittelbar nach einem späteren Monolog⁶⁸ folgt sein zweiter, aber erster aus eigenen Sätzen gebildeter Dialog, und zwar auf Italienisch und Französisch⁶⁹. Wie oben erwähnt, erfährt Parzival eine riesige Entwicklung während der Reise: Er wird vom Stummen und „Fragestummen“⁷⁰ zu einem, der einerseits reden, andererseits Fragen stellen kann. Sein Fragen beginnt – seinem Fastkind-Sein entsprechend – in der typischen Kleinkinderfrageform: „Und jetzt frage ich. – Was das? *Beiseite, im zeitweisen Ton des Mauerschauers*: So, ohne Verb, beginnen bekanntlich die Kleinkinder zu fragen.“⁷¹

Als er im Stück zum letzten Mal zu Worte kommt, philosophiert er schon über sein Lebensproblem, das „Nichtfragenkönnen“, und das Fehlen der Kunst des Fragens.⁷² Wenn man Parzivals Sprechhandeln vom Kontext unabhängig beobachtet, wie es jetzt gemacht worden ist, kann man eine Entwicklung feststellen. Er, der am Anfang des Stückes nicht einmal fähig war, zu sprechen, kann am Ende sinnvolle und zusammenhängende Sätze äußern. Als Höhepunkt seiner großen Entwicklung wird er sogar sakralisiert, als der Spielverderber über ihn – die Worte der römisch-katholischen Liturgie übernehmend – spricht: „Nehmt ihn mit euch, Schauspieler, und tragt ihn, denn er ist der Leib des Fragens und soll alle Zeit bei euch bleiben...“⁷³

Es ist wert, die ersten zwei Monologe und den ersten Dialog Parzivals näher zu untersuchen. Parzival ist offensichtlich das größte Opfer des Nichtfragenkönnens, weil er eine Figur ist, auf die das Medienzeitalter – mit Handkes Worten die „Fernseh-, Diskussionen- und Medienwelt“⁷⁴ – die effektivsten negativen Wirkungen ausübt. Was er in der untersuchten Sprechphase äußern kann, ist mit Jankes Begriff als „Sprachmüll“ zu charakterisieren, da die Textstellen eine Montage von den verschiedensten Zitaten sind. Die Zitate stammen aus der Literatur (Mörike, Brecht, Trakl, Platen, Königin Maria Stuart, die Gebrüder Grimm, Shakespeare, *Die Bibel*, Kant); aus der Werbung; aus Gebeten; aus der Liturgie; aus Sprichwörtern (S. 50.: der griechische Text bedeutet: niemand betritt denselben Fluss zweimal); aus der Musik (Kinderlieder, deutsche Schlager- und Operntexte, sogar eine Kölner Punk-Deutschrock-Band). Außerdem enthalten diese Sprachmontagen einen Filmtitel, einen wissenschaftlichen Textteil, eine Formel aus der Physik, ein Klischee, und Aufrufe aus dem alltäglichen Leben. Schon in dieser Sprechphase kommen in Parzivals Rede Kodewechsel vor: In seinem Fremdsprachen-Inventar befinden sich neben Italienischem und Französischem das Griechische, das Lateinische, das Slowenische und das Englische.

⁶⁸ Ebd., S. 125ff.

⁶⁹ Ebd., S. 127f.

⁷⁰ Ebd., S. 118.

⁷¹ Ebd., S. 128.

⁷² Ebd., S. 131ff.

⁷³ Ebd., S. 146.

⁷⁴ Janke 1993, S. 9.

Wenn man die konkreten Zitate auf Seite 50 untersucht, fällt es einem auf, dass Handke solche Werke gesammelt hat, deren Protagonisten auf dem Weg sind, oder sich nach ihrer Heimat sehnen. Damit gibt Parzival etwa eine Antwort auf die durch den Mauerschauer gestellte Frage auf Seite 45 („Du hast kein Heimweh mehr, ja.“).

Spielt euer Spiel 2: Der junge Schauspieler und die junge Schauspielerin – Alle Charaktere von *Spiel vom Fragen* sind Sprachröhren des Autors, aber der junge Schauspieler und die junge Schauspielerin haben eine potenzierte Aufgabe, da sie durchaus verschiedene Theaterauffassungen und Fragen aus dem Bereich Theaterwissenschaft, Theatertheorie, Schauspielerei verkörpern, diskutieren und dramatisieren.

Im *Spiel vom Fragen* wird über das Problem der heutigen Berufsschauspieler berichtet: Sie sind nur noch fähig, durch ihre Gesten sich selber zu zeigen, aber nicht mehr hinaus in den Raum zu zeigen. Das Handkesche Schauspielerepaar, dessen Beruf das darstellende Spiel oder die darstellende Kunst ist, klagt über den Verlust der Gefühle und der richtigen Interpretation/Darstellung. („Ja, so war es einmal! Ein Schauspieler, so war mein Gedanke, sollte ein Wahrspieler sein, etwas ganz Seltenes.“⁷⁵) Ihre Lehrer haben damals von ihnen verlangt, zur „Durchlässigkeit“ zu gelangen, ihre Zuschauer in Schauspieler zu verwandeln, die erst mit Hilfe dieser „Durchlässe-Schaffenden“ begreifen, „daß auch sie dieses immer wieder verkörpern, und nur in jenen Schauspielermomenten sich selbst wie ihre Nächsten als die Helden und die Einsamen erfahren, welche wir, unsere Mutter, unser Vater, unser Bruder, unsere Nachbarn in Wahrheit ja sind“.⁷⁶

⁷⁵ Handke 1989, S. 24.

⁷⁶ Ebd., S. 26.